

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

J1036 U.S. PTO
09/991114
11/13/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年11月30日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-364742

出 願 人

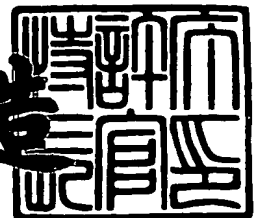
Applicant(s):

パイオニア株式会社

2001年 8月24日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3076459

【書類名】 特許願

【整理番号】 55P0503

【提出日】 平成12年11月30日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04L 12/00
G06F 17/30

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都大田区大森西4丁目15番5号 パイオニア株式会社
 大森工場内

 【氏名】 長野 智明

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都大田区大森西4丁目15番5号 パイオニア株式会社
 大森工場内

 【氏名】 吉井 順一

【特許出願人】

 【識別番号】 000005016

 【氏名又は名称】 パイオニア株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100083839

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 石川 泰男

 【電話番号】 03-5443-8461

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 007191

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

特 2 0 0 0 - 3 6 4 7 4 2

【包括委任状番号】 9102133

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 創造物データ編集販売装置および創造物データ編集販売方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 創造物データを登録する手段と、

前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する手段と

前記登録された創造物データに、前記登録された編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する編集手段と、

前記編集手段により生成された商品データを提示する提示手段と、を備えることを特徴とする創造物データ編集販売装置。

【請求項 2】 前記提示手段により提示された商品データの購入を受け付ける受付手段と、

前記受付手段により受け付けられた商品データを販売する販売手段と、を備えることを特徴とする請求項 1 に記載の創造物データ編集販売装置。

【請求項 3】 創造物データを登録する手段と、

前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する手段と

前記登録された創造物データおよび編集素材データを提示する提示手段と、

前記提示手段により提示された創造物データおよび編集素材データの選択を受け付ける受付手段と、

前記受付手段により受付られた創造物データに、前記受付手段により受付られた編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する編集手段と、

前記編集手段により生成された商品データを販売する販売手段と、を備えることを特徴とする創造物データ編集販売装置。

【請求項 4】 前記編集手段は、前記創造物データに、複数の編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成することを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置。

【請求項 5】 前記創造物データは、2 次元若しくは 3 次元の物体の形状を示す画像データであることを特徴する請求項 1 乃至 4 の何れかに記載の創造物デ

ータ編集販売装置。

【請求項 6】 前記創造物データは、キャラクターの画像データであることを特徴する請求項 1 乃至 5 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置。

【請求項 7】 前記編集素材データには、前記創造物データに動きの付加価値を与える動きデータと、前記創造物データに音声の付加価値を与える音声データと、前記創造物データに音楽の付加価値を与える音楽データと、前記創造物データに背景画像の付加価値を与える背景データと、前記創造物データに文字情報の付加価値を与える文字情報データのうち少なくとも一つが含まれることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れかに創造物データ編集販売装置。

【請求項 8】 前記販売手段により販売された商品データの基になった創造物データの売上に応じて、当該創造物データを作成したクリエイターへの対価を算出する対価算出手段を備えることを特徴とする請求項 2 乃至 7 の何れか記載の創造物データ編集販売装置。

【請求項 9】 前記販売手段により販売された商品データの基になった創造物データの売上に応じて、当該商品データの販売価格を算出する販売価格算出手段を備えることを特徴とする請求項 2 乃至 8 の何れか記載の創造物データ編集販売装置。

【請求項 10】 創造物データを登録する工程と、
前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する工程と、
前記登録された創造物データに、前記登録された編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する工程と、
前記生成された商品データを提示する工程と、
前記提示された商品データの購入を受け付ける工程と、
前記受け付けられた商品データを販売する工程と、を備えることを特徴とする創造物データ編集販売方法。

【請求項 11】 創造物データを登録する工程と、
前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する工程と

前記登録された創造物データおよび編集素材データを提示する工程と、

前記提示された創造物データおよび編集素材データの選択を受け付ける工程と

前記受付られた創造物データに、前記受付られた編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する工程と、

前記生成された商品データを販売する工程と、を備えることを特徴とする創造物データ編集販売方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】

本発明は、CG（コンピュータグラフィックス）のデータを編集することが可能な編集装置の技術分野に属する。

【0002】

【従来の技術】

商品やサービスを提供する企業は、自己が扱う商品やサービスの販促効果を高めたり、商品等のイメージアップを図るため、テレビ、ラジオ、雑誌、新聞、さらにはインターネット上のホームページ（Web ページ）などの様々なメディアで、宣伝広告を行っており、中には、宣伝効果を増すために、イメージキャラクターを利用している企業も、多々、見うけられる。そのようなイメージキャラクターは、例えば、近年、著しくその利用度が増加しているインターネット上で公開された企業のホームページで、商品やサービスなどの宣伝広告とともに、表示されている。

【0003】

一方、近年、コンピュータ上で簡単に2次元、若しくは3次元画像を作成できるCG（コンピュータグラフィックス）ソフト（例えば、モーションキャプチャー、デジタルモックアップ、3次元CADなど）の一般消費者への普及率は、確実に上昇している。このようなCGソフトの利用者は、自己がクリエイターとなって創作した創造物データ、例えば、人間や、動物、或いは、植物を題材としたキャラクターなどの画像データを容易に作成することができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、企業自体が宣伝効果を増すためのイメージキャラクターを創作することは容易でないため、多くの企業は、イメージキャラクターの製作会社に費用を支払い、その企業にあったイメージキャラクターの製作を委ねている。しかしながら、大企業では、そのようなイメージキャラクターの製作に多大な投資を行うことも可能であるが、イメージキャラクターを大いに利用したいけれども、かかる製作に、あまり費用をかけられない中小企業では、イメージキャラクターをビジネスに利用することは困難であるという問題があった。

【0005】

一方、CGソフトの利用者（クリエイター）は、誰でも、自己の作品を世に送り出し、知名度を上げ、作品自体が一人歩きすることを望むであろう。しかしながら、クリエイター達の作品を公表する場合は、非常に限られているという問題があった。また、作品自体には斬新さがあるが、それを商品として販売するためには、より多くの製作コストと時間がかかるという問題もあった。

【0006】

本発明は、以上の問題を解決するためになされたものであり、クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を容易に世に送り出す機会を与え、かつ、顧客に対してリーズナブルな費用と期間でクリエイターの作品を提供することが可能な創造物データ編集販売装置および創造物データ編集販売方法を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、創造物データを登録する手段と、前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する手段と、前記登録された創造物データに、前記登録された編集素材データを組み合わせる編集し、商品データを生成する編集手段と、前記編集手段により生成された商品データを提示する提示手段と、を備えるように構成する。

【0008】

請求項 1 に記載の発明によれば、クリエイターの創作活動によって生み出された創造物データと、その創造物データに付加価値を与えるための編集素材データが登録される。そして、登録された創造物データに、登録された編集素材データが組み合わされて編集され、商品データが生成される。その商品データは、それを欲する顧客に提示される。従って、クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を世に送り出す機会を容易に与えることができ、かつ、顧客に対して、付加価値が与えられたより活用しやすいクリエイターの作品を入手する機会を与えることができる。

【 0 0 0 9 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の創造物データ編集販売装置において、前記提示手段により提示された商品データの購入を受け付ける受付手段と、前記受付手段により受け付けられた商品データを販売する販売手段と、を備えるように構成する。従って、企業（顧客）に対して、付加価値が与えられたより活用しやすいクリエイターの作品を、リーズナブルな費用と期間で提供することができる。

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に記載の発明は、創造物データを登録する手段と、前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する手段と、前記登録された創造物データおよび編集素材データを提示する提示手段と、前記提示手段により提示された創造物データおよび編集素材データの選択を受け付ける受付手段と、前記受付手段により受付られた創造物データに、前記受付手段により受付られた編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する編集手段と、前記編集手段により生成された商品データを販売する販売手段と、を備えるように構成する。

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明によれば、クリエイターの創作活動によって生み出された創造物データと、その創造物データに付加価値を与えるための編集素材データが登録される。そして、登録された創造物データおよび編集素材データが顧客に提示される。提示された創造物データおよび編集素材データの選択を受け付ける

と、その創造物データに、その編集素材データが組み合わされて編集され、商品データが生成される。そして、その商品データが販売される。従って、クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を世に送り出す機会を容易に与えることができ、かつ、顧客に対して、付加価値が与えられたより活用しやすいクリエイターの作品を、リーズナブルな費用と期間で提供することができる。また、商品データを生成する前の状態の創造物データと編集素材データとを、それぞれ、提示するので、より多くの組み合わせを提示することができる。

【 0 0 1 2 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 乃至 3 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置において、前記編集手段は、前記創造物データに、複数の編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成するように構成する。従って、創造物データには、複数の編集素材データを組み合わせて編集することができるので、クリエイターの作品により大きな付加価値を与えることができる。

【 0 0 1 3 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 1 乃至 4 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置において、前記創造物データは、2 次元若しくは 3 次元の物体の形状を示す画像データであるように構成する。従って、顧客に対して、例えば、ビジネスとして利用できる 3 次元画像データをリーズナブルな費用と期間で提供することができる。

【 0 0 1 4 】

請求項 6 に記載の発明は、請求項 1 乃至 5 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置において、前記創造物データは、キャラクターの画像データであるように構成する。従って、顧客に対して、例えば、ビジネスとして利用できるイメージキャラクター（人、動物、植物、建物、乗り物、その他様々な物を題材として生み出されたもの）をリーズナブルな費用と期間で提供することができる。

【 0 0 1 5 】

請求項 7 に記載の発明は、請求項 1 乃至 6 の何れかに創造物データ編集販売装置において、前記編集素材データには、前記創造物データに動きの付加価値を与える動きデータと、前記創造物データに音声の付加価値を与える音声データと、

前記創造物データに音楽の付加価値を与える音楽データと、前記創造物データに背景画像の付加価値を与える背景データと、前記創造物データに文字情報の付加価値を与える文字情報データのうち少なくとも一つが含まれるように構成する。従って、クリエイターの作品に、動き、音声などの様々な付加価値を与えることができる。

【 0 0 1 6 】

請求項 8 に記載の発明は、請求項 2 乃至 7 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置において、前記販売手段により販売された商品データの基になった創造物データの売上に応じて、当該創造物データを作成したクリエイターへの対価を算出する対価算出手段を備えるように構成する。従って、クリエイター対して、創作意欲を益々向上させ、自己の作品を世に送り出す意欲を増大させることができる。

【 0 0 1 7 】

請求項 9 に記載の発明は、請求項 2 乃至 8 の何れかに記載の創造物データ編集販売装置において、前記販売手段により販売された商品データの基になった創造物データの売上に応じて、当該商品データの販売価格を算出する販売価格算出手段を備えるように構成する。従って、例えば、売り上げの大きい創造物データを使用した商品データほど、販売価格を高く設定することができる。

【 0 0 1 8 】

請求項 1 0 に記載の発明は、創造物データを登録する工程と、前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する工程と、前記登録された創造物データに、前記登録された編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する工程と、前記生成された商品データを提示する工程と、前記提示された商品データの購入を受け付ける工程と、前記受け付けられた商品データを販売する工程と、を備えるように構成する。

【 0 0 1 9 】

請求項 1 0 に記載の発明によれば、クリエイターの創作活動によって生み出された創造物データと、その創造物データに付加価値を与えるための編集素材データが登録される。そして、登録された創造物データに、登録された編集素材デー

タが組み合わされて編集され、商品データが生成される。その商品データは、それを欲する顧客に提示される。そして、提示された商品データの購入を受け付け、受け付けられた商品データが販売される。従って、クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を世に送り出す機会を容易に与えることができ、かつ、顧客に対して、付加価値が与えられたより活用しやすいクリエイターの作品を、リーズナブルな費用と期間で提供することができる。

【 0 0 2 0 】

請求項 1 1 に記載の発明は、創造物データを登録する工程と、前記創造物データに付加価値を与えるための編集素材データを登録する工程と、前記登録された創造物データおよび編集素材データを提示する工程と、前記提示された創造物データおよび編集素材データの選択を受け付ける工程と、前記受付られた創造物データに、前記受付られた編集素材データを組み合わせて編集し、商品データを生成する工程と、前記生成された商品データを販売する工程と、を備えるように構成する。

【 0 0 2 1 】

請求項 1 1 に記載の発明によれば、クリエイターの創作活動によって生み出された創造物データと、その創造物データに付加価値を与えるための編集素材データが登録される。そして、登録された創造物データおよび編集素材データが顧客に提示される。提示された創造物データおよび編集素材データの選択を受け付けると、その創造物データに、その編集素材データが組み合わされて編集され、商品データが生成される。そして、その商品データが販売される。従って、クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を世に送り出す機会を容易に与えることができ、かつ、顧客に対して、付加価値が与えられたより活用しやすいクリエイターの作品を、リーズナブルな費用と期間で提供することができる。また、商品データを生成する前の状態の創造物データと編集素材データとを、それぞれ、提示するので、より多くの組み合わせを提示することができる。

【 0 0 2 2 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好適な実施の形態を添付図面に基づいて説明する。以下の説明

は、創造物データ編集販売システム 1 0 0 に対して本発明を適用した場合の実施形態である。

【 0 0 2 3 】

先ず、創造物データ編集販売システム 1 0 0 全体の構成およびデータの流れについて説明する。図 1 に本発明の実施形態における創造物データ編集販売システム 1 0 0 の概略構成例を示す。図 1 に示すように、創造物データ編集販売システム 1 は、創造物データ編集販売装置 1 と、クリエイター端末装置 2 と、顧客端末装置 3 と、を含んで構成されており、これらは、インターネット 4 を介して、互いに接続されている。なお、図 1 の例では、クリエイター端末装置 2 および顧客端末装置 3 は、それぞれ 1 つ示されているが、実際には、複数のクリエイター端末装置 2 および顧客端末装置 3 が存在する。

【 0 0 2 4 】

図 1 において、創造物データ編集販売装置 1 は、処理部 1 0、通信部 1 1、読取部 1 2、出力部 1 3、入力部 1 4、記憶部 1 5、を備えて構成されており、創造物データの発掘、編集、管理、販売（派遣）サービスを行うバーチャル・プロダクションにより管理、運用される。なお、本実施形態においては、創造物データを、クリエイターがコンピュータを利用して創出した CG（2 次元、若しくは 3 次元のコンピュータグラフィックス）としてのキャラクターの画像データ（以下「CG キャラクターデータ」という）として説明する。また、このキャラクターは、人、動物、植物、建物、乗り物、その他様々な物を題材として生み出されたイメージキャラクターである。

【 0 0 2 5 】

クリエイター端末装置 2 は、例えば、公知のパーソナルコンピュータが適用され、入力、出力部等を有し、クリエイターによる CG キャラクターデータ作成のために使用されるものである。クリエイター端末装置 2 は、クリエイターが、CG キャラクターデータを作成するための公知の CG 作成機能や、インターネット 4 に接続し創造物データ編集販売装置 1 との間で各種情報のやり取りを行うための通信機能などを備えている。

【 0 0 2 6 】

顧客端末 3 は、例えば、公知のパーソナルコンピュータが適用され、入力、出力部等を有し、CG キャラクターをビジネスに使用、例えば、インターネット 4 上で公開する WWW (World Wide Web) の Web ページ上や、販促用ビデオ内で商品等の紹介のために使用したい顧客により使用される。また、顧客端末 3 は、Web ページの情報を参照する Web ブラウザ機能を有する。

【 0 0 2 7 】

このような構成において、クリエイターにより創出され、クリエイター端末装置 2 により作成された CG キャラクターデータは、バーチャル・プロダクションに送られる。例えば、クリエイターは、CG キャラクターデータを、クリエイター端末装置 2 からインターネット 4 を介して創造物データ編集販売装置 1 に送信したり、記録媒体 2 0 (例えば、MO) に格納してバーチャル・プロダクションに送る。

【 0 0 2 8 】

そして、バーチャル・プロダクションでは、様々なクリエイターから送られた CG キャラクターデータを吟味し、創造物データ編集販売装置 1 により、CG キャラクターデータを編集して後述する付加価値を与えた上で、インターネット 4 上のバーチャル・プロダクションの Web ページで、顧客端末装置 3 を通じて、商品として顧客に販売（派遣）する。そして、付加価値が与えられた CG キャラクターデータは、顧客により、例えば、インターネット 4 上の顧客の Web ページ上で、商品販促効果、商品イメージアップのために使用される。つまり、バーチャル・プロダクションで運用される創造物データ編集販売装置 1 は、クリエイターと顧客との間で、CG キャラクター派遣というサービス（以下「CG キャラクター派遣サービス」という）を行う特徴を有する。これにより、クリエイターは、自らの作品（CG キャラクターデータ）を、コストや時間をかけずに世に送り出す機会が与えられ、顧客は、リーズナブルな費用と期間で、自らのイメージあった CG キャラクター（付加価値が与えられた CG キャラクター）を入手し、利用することができる。

【 0 0 2 9 】

次に、創造物データ編集販売装置 1 の各構成部分について、詳しく説明する。

【 0 0 3 0 】

図 1 に示す処理部 1 0 は、CPU (Central Processing Unit) から構成されており、データ登録部 1 0 a、編集手段としてのデータ編集部 1 0 b、提示手段、受付手段、販売手段としての情報送受信部 1 0 c、対価算出手段および販売価格算出手段としての金額算定部 1 0 d を含む。これらの各部分は、以下で適宜説明する。通信部 1 1 は、インターネット 4 を介して各種情報をクリエイター端末装置 2 および顧客端末装置 3 等とやり取りするためのモデム等を含む。読取部 1 2 は、例えば、MO ドライブ、CD-ROM ドライブ、DVD-RAM ドライブ、FD (フロッピーディスク) ドライブ等からなり、MO、CD-R、DVD-RAM、FD 等の記録媒体に記録されている各種データを読み取る。出力部 1 3 は、CRT (Cathode Ray Tube) 装置、LCD (液晶表示装置) 等の周知のモニタや、スピーカからなり、例えば、CG キャラクターなどを表示したり、音声、音楽を再生する。入力部 1 4 は、キーボード、テンキースイッチ、マウス、トラックボール等からなり、オペレータが所定の指令を入力することができる。

【 0 0 3 1 】

記憶部 1 5 は、ハードディスク装置、IC (Integrated Circuit) メモリ、磁気ディスク装置、光磁気ディスク装置等のランダムアクセス可能な周知の記憶装置から構成されている。記憶部 1 5 には、CPU の動作制御に必要なプログラムとしてのオペレーティングシステムが記憶される。また、記憶部 1 5 には、パッチャル・プロダクションの Web ページのデータを、例えば、HTML (Hyper Text Markup Language)、WML (Wireless Markup Language)、XML (Extensible Markup Language)、テキスト形式で記憶している。さらに、記憶部 1 5 には、クリエイターデータベース 1 5 a、顧客データベース 1 5 b、CG キャラクターデータベース 1 5 c、編集素材データベース 1 5 d、商品データベース 1 5 e、売上実績データベース 1 5 f が論理的に構築されている。

【 0 0 3 2 】

クリエイターデータベース 1 5 a には、創造物データ編集販売システム 1 0 0 の利用契約を行なったクリエイターの個人情報、例えば、クリエイター ID、パスワード、クリエイターの氏名、住所、電話番号、電子メールアドレス、後述す

るロイヤリティ支払額等が、クリエイター毎に対応付けられて記憶されている。このような情報は、データ登録部10aにより、クリエイターデータベース15aに登録される。また、データ登録部10aは、クリエイターが創作したCGキャラクターデータの著作権の管理を、クリエイターデータベース15aにて行う。

【0033】

顧客データベース15bには、創造物データ編集販売システム100の利用契約を行なった顧客の個人情報、例えば、顧客ID、パスワード、顧客の氏名または名称、住所、電話番号、電子メールアドレス、購入された後述する商品データの使用期間等が、顧客毎に対応付けられて記憶されている。このような情報は、データ登録部10aにより、顧客データベース15bに登録される。

【0034】

CGキャラクターデータベース15cには、CGキャラクターデータが、各クリエイター毎に付与されたクリエイターIDに対応付けられて記憶されている。このCGキャラクターデータは、クリエイター端末装置2からインターネット4を介して送信され、処理部10のデータ登録部10aにより、CGキャラクターデータベース15cに記憶される。また、このCGキャラクターデータは、記録媒体20に格納されて送られ、読取部12により読み取られてデータ登録部10aにより、CGキャラクターデータベース15cに記憶される。

【0035】

編集素材データベース15dには、CGキャラクターデータを編集するための素材データ（以下「編集素材データ」という）、即ち、CGキャラクターデータに付加価値を与えるための編集素材データが記憶されている。編集素材データには、CGキャラクターデータに動きの付加価値を与えるモーションデータ（動きデータ）、CGキャラクターデータに音声の付加価値を与える音声データ、CGキャラクターデータに音楽の付加価値を与える音楽データ、CGキャラクターデータに背景画像の付加価値を与える背景データ、CGキャラクターデータに文字情報の付加価値を与える文字情報データなどがあり、これらの編集素材データは、例えば、読取部12により読み取られてデータ登録部10aにより、編集素材

データベース 1 5 d に記憶される。

【 0 0 3 6 】

ここで、モーションデータは、様々な物体を表す映像を複数の構成要素（以下「レベル」という）に分割し、これら各レベルの位置および回転を設定するデータである。また、一つのレベルの一連の動きを表すモーションデータは、複数のフレームで構成されており、個々のモーションデータは、1 フレーム分の映像の動き（位置および回転）を設定するものである。例えば、人間のモデルを腰、胸、頭、腕および脚等の 1 ～ 1 7 レベルに分割する。そして、レベル 1 は腰であり、X 軸方向、Y 軸方向および Z 軸方向に移動することができると共に、X 軸方向の軸、Y 軸方向の軸および Z 軸方向の軸をそれぞれ中心として回転することができる。各レベル 2 ～ 1 7 は、連結部でそれぞれレベル 1 または他のレベルに連結されており、連結部を基準に X 軸方向の軸、Y 軸方向の軸および Z 軸方向の軸を中心として回転することができる。このモーションデータは、公知のモーションキャプチャーの手法によって、生成することができる。刻々の数値データを計算して入力してもよい。

【 0 0 3 7 】

また、文字データは、例えば、モニタ画面上に表示される商品説明などの文字のデータである。音声データは、例えば、スピーカから再生される商品説明などを音声のデータであり、音楽データは、スピーカから再生される各種音楽のデータである。背景 CG データは、例えば、モニタ画面上に背景として表示される背景のデータである。

【 0 0 3 8 】

商品データベース 1 5 e には、付加価値が与えられた CG キャラクターデータ、即ち、編集素材データと CG キャラクターデータとが組み合わされて編集、生成された商品としてのデータ（以下「商品データ」という）が、クリエイター ID に対応付けられて記憶されている。また、商品データベース 1 5 e には、その商品データの販売価格が商品データのそれぞれに対応して記憶されている。編集素材データと CG キャラクターデータとを組み合わせ、編集する処理は、データ編集部 1 0 b にて行なわれる。

【0039】

例えば、データ編集部10bが、3次元のCGキャラクターデータとモーションデータとを組合わせて編集した場合、3次元のCGキャラクターに動きという付加価値が与えられる。この場合、例えば、データ編集部10bは、3次元のCGキャラクターデータを複数のレベルの形状データに分割する。例えば、3次元のCGキャラクターが、人間のモデルである場合、この人間モデルを腰、胸、頭、腕および脚等の17レベルの形状データに分割し、それぞれの形状データに、複数の頂点座標からなる頂点座標データと、複数のポリゴンデータからなるポリゴンリンクデータを与える。このポリゴンリンクデータを構成する各ポリゴンデータは、それぞれサーフェスデータと頂点番号とから構成されており、サーフェスデータは、表面の色、アンビエント、透明度、その表面に画像（テクスチャー）を張り付けるか否かを指示するデータ等を有している。頂点座標は、各表面を形成する頂点を示すデータである。即ち、形状データを、上述したモーションデータに対応するように作成し、この形状データとモーションデータとを組合わせ、編集することによって、3次元のCGキャラクターに動きが与えられ、例えば、モニタ画面上で、そのCGキャラクターを動かすことができる。なお、クリエイターが形状データまでを作成し、それをバーチャル・プロダクションに送るようにしてもよい。

【0040】

ここで、形状データをモーションデータに対応するようには、レベルの数が合っていること（例えば、キャラクターに指があるのに、指のモーションデータがなければ指が動かないし、胸と腰が一体となったキャラクターなのに、胸を腰に対して動かすモーションデータがあっても無意味となる）や、可動範囲が適切（例えば、首は胸に対して傾きが45度以内とか、回転角はプラスマイナス180度までとか）であることを意味する。CGキャラクターデータのクリエイターと、モーションデータを作成する者が同じであれば、形状データをモーションデータに対応させるように作成することは容易であろうが、CGキャラクターデータのクリエイターと、モーションデータを作成する者が異なる場合は、必ずしも容易でない場合がある。かかる場合には、バーチャル・プロダクションで、CG

キャラクターデータに、適宜アレンジを加えることとなる。このCGキャラクターデータにアレンジを加えることは、クリエイターとバーチャル・プロダクションとの契約条項とする。なお、例えば、レベルの数、各レベルのサイズや可動範囲を規定したり、標準化してもよい。このように標準化した場合には、この形状データとモーションデータとの組合わせを容易にすることができる。

【0041】

また、データ編集部10bが、CGキャラクターデータに、モーションデータとともに文字データを組合わせて編集した場合、CGキャラクターに動きとともに文字の付加価値が与えられて、例えば、モニタ画面上で、そのCGキャラクターを動かすとともに、そのキャラクター近傍に吹き出しを表示させ、そこに商品説明文を表示させることができる。さらに、CGキャラクターデータに、モーションデータとともに音声データ、音楽データを組合わせて編集した場合、CGキャラクターに動きとともに音声の付加価値が与えられて、例えば、モニタ画面上で、そのCGキャラクターを動かすとともに、商品説明の音声や、BGMをスピーカから再生させることができる。こうして、生成された商品データは、データ編集部10bにより、商品データベース15eに記憶される。

【0042】

そして、商品データベース15eに登録された商品データは、処理部10の情報送受信部10cにより、インターネット4上に公開されたバーチャル・プロダクションのWebページに掲載されることとなる。即ち、この情報送受信部10cは、商品データを、インターネット4上の顧客に提示する機能を有しており、顧客の顧客端末装置3からの商品データの購入を受け付けて、当該商品データを販売（送信）することができる。

【0043】

また、情報送受信部10cは、メールサーバ機能を有し、クリエイター端末装置2および顧客端末装置3との間で電子メール等の情報のやり取りを行うことができる。

【0044】

また、売上実績データベース15fには、商品データの売上実績が記憶されて

いる。この売上実績は、販売された商品データの基となったCGキャラクターデータ毎、モーションデータなどの編集素材データ毎、また、それらを作成したクリエイター毎に、管理されている。そして、処理部10の金額算定部10dは、売上実績データベース15fを参照して、CGキャラクターデータの売上に応じたロイヤリティ支払額を算定する。また、金額算定部10dは、CGキャラクターデータの売上に応じて、そのCGキャラクターデータに付加価値が与えられた商品データの販売価格を算出する。

【0045】

次に、CGキャラクター派遣サービスが行なわれる場合における創造物データ編集販売システム100の動作について、図1乃至図4を参照して説明する。図2は、CGキャラクター派遣サービスが行なわれる場合における創造物データ編集販売システム100の動作を示すフローチャートである。

【0046】

先ず、バーチャルプロダクションのオペレータが、編集素材データを、例えば、記録媒体から読取部12により読み取らせ、創造物データ編集販売装置1に入力すると、処理部10のデータ登録部10aは、それを編集素材データベース15dに登録する（ステップS1）。この編集素材データは、記録媒体から入力する他にも、例えば、当該オペレータがモニタ画面を見ながら、入力部14を操作して作成し、編集素材データベース15dに登録することもできる。

【0047】

一方、クリエイターが、新たにCGキャラクターを創作し、クリエイター端末装置2により、CGキャラクターデータを作成（ステップS2）した場合、例えば、クリエイターは、クリエイター端末装置2の入力部を操作して、インターネット4に接続しアドレスを指定した上で、そのCGキャラクターデータの登録依頼書（クリエイターの氏名、住所等の個人情報も含む）を電子メールで、創造物データ編集販売装置1に送信する（ステップS3）。これにより、創造物データ編集販売装置1の情報送受信部10cが、クリエイター端末装置2から送信された登録依頼を、通信部11を介して受信すると、情報送受信部10cは、それをメールボックス等に格納するとともに、会員規約同意確認書を、インターネット

4 を介してクリエイター端末装置 2 に送信する（ステップ S 4）。この会員規約同意確認書には、例えば、CG キャラクターデータにアレンジを加えることや、CG キャラクターデータの編集することを、バーチャル・プロダクションに一任する契約条項に同意する入力欄や、クリエイターのパスワードの入力欄がある。

【 0 0 4 8 】

次に、クリエイターが、送信された会員規約同意確認書を見て承諾した場合、例えば、クリエイターは、クリエイター端末装置 2 の入力部を操作して、会員規約同意確認書に上記契約条項に同意する入力欄をチェックし、クリエイターのパスワードを入力した後、その会員規約同意確認書に CG キャラクターデータを添付して電子メールで、インターネット 4 を介して創造物データ編集販売装置 1 に送信（返信）する（ステップ S 5）。創造物データ編集販売装置 1 の情報送受信部 1 0 c が、返信された会員規約同意確認書およびその CG キャラクターデータを受信すると、それをメールボックス等に格納するとともに、データ登録部 1 0 a に通知する。そして、データ登録部 1 0 a は、クリエイター ID を新たに作成し、送信された CG キャラクターデータをメールボックス等から取得してそのクリエイター ID に対応つけて、CG キャラクターデータベース 1 5 c に登録する（ステップ S 6）。また、データ登録部 1 0 a は、送信された登録依頼書、会員規約同意確認書をメールボックス等から取得して、それに記入された情報を、そのクリエイター ID に対応つけて、クリエイターデータベース 1 5 a に登録する。そして、情報送受信部 1 0 c は、CG キャラクターデータを登録した旨の情報、クリエイター ID およびパスワードなどを、インターネット 4 を介して、クリエイター端末装置 2 に送信する（ステップ S 7）。

【 0 0 4 9 】

こうして、クリエイターとバーチャル・プロダクションとの契約が完了する。これ以降、そのクリエイターが新たに CG キャラクターデータを作成した場合、ステップ S 3、S 4 の処理を行なわなくとも、クリエイター端末装置 2 から、クリエイター ID およびパスワードとともに、CG キャラクターデータを創造物データ編集販売装置 1 に送信すると、それが創造物データ編集販売装置 1 のクリエイターデータベース 1 5 a に登録されることとなる。なお、ステップ S 5 において

、クリエイター端末装置2から、CGキャラクターデータが、創造物データ編集販売装置1に送信された際、バーチャル・プロダクションでは、CGキャラクターデータの登録可否の審査、例えば、CGキャラクターの斬新さ等の審査を行ない、その結果、登録する価値のあるCGキャラクターであった場合に、ステップS6、S7を行うようにしてもよい。

【0050】

次に、創造物データ編集販売装置1のデータ編集部10bは、CGキャラクターデータベース15cからCGキャラクターデータを取得し、編集が行なえる環境にフォーマット変換する。また、編集素材データベース15dから編集素材データを取得し、上述したように、これらのデータを組み合わせて編集を行い、商品データを生成する。即ち、データ編集部10bは、CGキャラクターデータに付加価値を与えて商品データを生成する。そして、データ編集部10bは、生成された商品データを商品データベース15eに登録する（ステップS8）。こうして、クリエイターにより生み出された多くのCGキャラクターデータには、付加価値が与えられ、商品データとして登録されていくこととなる。また、登録された商品データには、金額算定部10dにより、販売価格が設定される。

【0051】

次に、CGキャラクターデータをビジネスに利用したい顧客が、顧客端末装置3を操作して、インターネット4に接続し、バーチャル・プロダクションのWebページのURLを指定すると（ステップS9）、創造物データ編集販売装置1の情報送受信部10cはこれに応じて、インターネット4を介して、バーチャル・プロダクションのWebページとともに、商品データベース15eに格納された商品データおよび販売価格などをWebページ用の所定の形式に変換して顧客端末装置3に送信する（ステップS10）。こうして、商品データが顧客に提示されることとなる。なお、この時、情報送受信部10cは、CGキャラクターデータベース15cに格納されたCGキャラクターデータや、編集素材データベース15dに格納されたモーションデータなども送信することもできる。また、顧客端末装置3では、CGキャラクターデータとモーションデータを組合わせて表示するためのアプリケーションプログラム（例えば、モーションプレイヤー）を

必要に応じてダウンロードする。

【 0 0 5 2 】

そして、顧客端末装置 3 は、送信された W e b ページ、商品データ等を取得すると、W e b ブラウザ機能により、顧客端末装置 3 に備えたモニタ画面上に W e b ページを表示し、その中に商品データ等を表示する。こうして、顧客端末装置 3 のモニタ画面上に表示された W e b ページの画面例を図 3 に示す。図 3 の例では、商品表示部 5 0 には、複数の商品データを表示する表示欄 5 1 が設けられており、各表示欄 5 1 には、クリエイターにより作成された C G キャラクターデータが、組み合わせられた編集素材データに応じて表示される。例えば、C G キャラクターデータにモーションデータおよび文字データが組み合わせられた場合には、かかる表示欄 5 1 内で、C G キャラクターが所定の動作を行ないながら、吹き出し文字による商品説明の一例が表示される。また、各表示欄 5 1 の下部には、その商品データの基になった C G キャラクターデータを作成したクリエイターの氏名や、その商品データの販売価格が表示されている。

【 0 0 5 3 】

また、派遣業種表示部 5 2 には、数種類の派遣業種が表示されており、例えば、顧客が、コンパニオン系の C G キャラクターを購入したい場合、顧客端末装置 3 の入力部、例えば、マウスにより、図 3 の例に示すコンパニオン系 5 2 a をクリックすると、商品表示部 5 0 には、コンパニオン系の C G キャラクターを基にした商品データが表示されることとなる。また、矢印マーク 5 3 は、現在、モニタ画面上に表示されている商品データ以外の別の商品データがあることを意味しており、これを、顧客端末装置 3 の入力部、例えば、マウスによりクリックすると、別の商品データ（商品データ 7 以降）が表示されることとなる。

【 0 0 5 4 】

このような表示画面上で、顧客が、顧客端末装置 3 の入力部、例えば、マウスにより、所望の商品データの表示欄 5 1 をクリック（選択）すると、図示しない注文画面が顧客端末装置 3 のモニタ画面上に表示される。そして、顧客が、その注文画面上の所定の入力欄に、顧客端末装置 3 の入力部を操作して顧客の個人情報（C G キャラクター派遣サービスを以前にも利用した場合、顧客 I D を入力）

および、CGキャラクターの使用期間、支払方法等の情報を入力し、マウスにより注文画面上に表示された送信ボタンをクリックすると、商品データの注文情報（選択されたCGキャラクターの番号など）および注文画面に入力された情報が、顧客端末装置3からインターネット4を介して創造物データ編集販売装置1に送信される（ステップS11）。なお、注文画面上で入力されるCGキャラクターの使用期間は、例えば、1箇月、1年、無期限というように設定することが可能であり、無期限の設定ではない場合、設定期間が経過する毎に、CGキャラクターの使用期間の更新するか否かを決定することとなる。また、購入したCGキャラクターが気に入らない場合は、商品データを返品することもできる。

【0055】

次に、創造物データ編集販売装置1の情報送受信部10cが、商品データの注文情報および入力された情報を受信、即ち、商品データの購入を受け付けると、商品データの注文情報にかかる商品データを商品データベース15eから取得してインターネット4を介して、顧客端末装置3に送信する（ステップS12）。即ち、情報送受信部10cは、CGキャラクター（商品データ）を顧客に販売（派遣）することになる。この時、商品データが、CGキャラクターデータにモーションデータ（動きのデータ）を組み合わせられて編集されたものである場合には、情報送受信部10cは、かかる商品データとともに、そのCGキャラクターをモニタ画面上で動かすためのモーションエンジンを顧客端末装置3に送信する。こうして、顧客は、顧客端末装置3により、所望する商品データ、即ち、クリエイターにより作成され、バーチャル・プロダクションで付加価値が与えられたCGキャラクターデータを容易に購入することができる。このように、購入した商品データを顧客のWebページに利用した場合の画面例を図4に示す。図4に示すように、顧客が取得したCGキャラクター54が自己のWebページ上で商品紹介をしている。これにより、顧客は、販促効果や、商品のイメージアップを図ることができる。また、商品データの他の利用形態として、携帯電話やPHSなどの表示画面上に、CGキャラクターの動画像を表示させるようにすることが考えられる。

【0056】

また、ステップ S 1 1 で顧客端末装置 3 から送信された顧客の個人情報は、データ登録部 1 0 a により、顧客データベース 1 5 b に登録される。また、データ登録部 1 0 a は、売上実績データベース 1 5 f に、販売された商品データ、その基になった C G キャラクターデータ、それを作成したクリエイターのクリエイター I D、販売価格等の情報を対応付けて記憶する（ステップ S 1 3）。

【 0 0 5 7 】

次に、処理部 1 0 の金額算定部 1 0 d は、売上実績データベース 1 5 f を参照して、クリエイター毎に、C G キャラクターデータの売上に応じたロイヤリティ支払額を算定し（ステップ S 1 4）、算定されたロイヤリティ支払額を当該クリエイターに対応付けてクリエイターデータベース 1 5 a に記憶する。即ち、C G キャラクターデータの売上が上がる程、その C G キャラクターデータを作成したクリエイターに支払われるロイヤリティは、増加していくこととなる。

【 0 0 5 8 】

また、金額算定部 1 0 d は、売上実績データベース 1 5 f を参照して、商品データ毎に、その基となる C G キャラクターデータの売上に応じた販売価格を算定し、算定された販売価格を当該商品データに対応付けて商品データベース 1 5 e に記憶する。即ち、例えば、売上が大きい C G キャラクターデータを基にした商品データ程、販売価格を高く設定していくことができる。そして、処理部 1 0 の情報送受信部 1 0 c は、販売された商品データの基となった C G キャラクターデータを作成したクリエイターのクリエイター端末装置 2 に、C G キャラクターデータが販売された旨や、現在のロイヤリティ支払額などの情報を、インターネット 4 を介して送信する（ステップ S 1 5）。こうして、クリエイターは、自己が作成した C G キャラクターデータの売れ行きや、自己に支払われるロイヤリティを把握することができ、C G キャラクターの創作意欲を益々向上させることができる。なお、ステップ S 1 4、S 1 5 の処理は、商品データが販売される毎に行なっても、定期的に一括して行なってもよい。

【 0 0 5 9 】

なお、上記ステップ S 1 0 にて送信される W e b ページ画面は、図 3 に示す他にも種々の態様があり、例えば、図 5 に示す W e b ページ画面例では、C G キャ

ラクターデータと、モーションデータとを、それぞれ表示する場合の例を示すものである。これによれば、商品データを生成する前の状態の創造物データと編集素材データとが、それぞれ、表示されるので、より多くの組合わせを顧客に対して提示することができる。この場合、各表示欄 5 1 には、静止状態の CG キャラクター表示され、その下部の符号 5 5 部には、その CG キャラクターが取りうる種々の動きが表示されている。このような表示画面で、顧客が、顧客端末装置 3 の入力部、例えば、マウスにより、所望の CG キャラクターデータと、所望の動き（モーションデータ）をクリック（選択）して、上記ステップ S 1 1 と同様に、創造物データ編集販売装置 1 に、注文情報を送信すると、データ編集部 1 0 b が、その CG キャラクターデータと、所望の動き（モーションデータ）とを組合わせて編集し、商品データとした後、その商品データを送信（販売）することとなる。なお、図 5 に示す Web ページ画面例において、CG キャラクターデータと、所望の動き（モーションデータ）を表示する前に、予め、バーチャル・プロダクションでこれらデータを組み合わせ編集した後の動きの検証を行っておくようにすることが好ましい。

【 0 0 6 0 】

また、図 5 の例で、CG キャラクターが取りうる種々の動きを複数選択させるようにし、その選択された複数の動きの組合せで CG キャラクターに連続した動きをさせるように編集し商品データを生成して販売するようにしてもよい。また、図 5 の例では、CG キャラクターが取りうる種々の動きが文字で表示されているが、文字の代りに、表示された CG キャラクターに共通する骨格（スケルトン）をモニタ画面上で動かすようにしてもよく、また、当該骨格を、複数の動きを組合せ連続した動きをさせるようにし、それを選択できるようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

なお、図 3 や図 5 で提示される商品データや、CG キャラクターデータは、適宜、拡大、縮小したり、あるいは一般に普及しているコンピュータ組み込み形の動画ソフト（例えば、リアルプレイヤーやメディアプレイヤー）に適合したフォーマットに変換したものでよい。

【 0 0 6 2 】

以上説明したように本実施形態によれば、様々なクリエイターにより作成されたCGキャラクターデータを発掘し、それに付加価値を与えた上で、CGキャラクターをビジネス等に利用したい顧客に簡単に提供（販売・派遣）することができるので、クリエイターは、自らの作品（CGキャラクターデータ）を、コストや時間をかけずに世に送り出す機会が与えられ、顧客は、リーズナブルな費用と期間で、自らのイメージあったCGキャラクター（付加価値が与えられたCGキャラクター）を入手し、利用することができる。

【0063】

なお、上記実施形態においては、データ編集部10bにて生成された商品データ、またはCGキャラクターデータ、編集素材データは、インターネット4上で、情報送受信部10cにより、提示されて販売するようにしたが、これに限定されるものではなく、様々なメディアを介して、提示して販売するように構成できる。例えば、CS、BS等の衛星放送にて、商品データを送信し、テレビ画面上に選択可能（購入受付可能）に表示させる。そして、リモコン等で選択された商品データの注文情報を、公衆回線を介して、創造物データ編集販売装置1に送信し、その後、その商品データを、例えば、インターネットを介して、注文した顧客の端末装置に送信（販売）するように構成してもよい。

【0064】

また、この他にも、商品データ（または、CGキャラクターデータ）の販売展示会場などに創造物データ編集販売装置1を設置し、創造物データ編集販売装置1のモニタ画面上に、例えば、図3、または図5に示す画面を表示することにより、商品データ等を顧客に提示し、商品データを販売（顧客の持参した記録媒体に記録）するように構成してもよい。さらには、商品データ等を広告代理店などに渡し、広告代理店により、販売するようにしてもよい。

【0065】

また、上記実施形態においては、CGキャラクターデータをクリエイターが作成し、編集素材データをバーチャル・プロダクションが作成し、創造物データ編集販売装置1のデータベースに登録するようにしたが、この逆にするようにしてもよい。また、CGキャラクターデータと編集素材データの双方共、クリエイタ

ーが作成し、創造物データ編集販売装置 1 のデータベースに登録するようにしてもよい。この場合、CG キャラクターデータと編集素材データとを同一のクリエイターが作成するようにしてもよいし、別々のクリエイターが作成するようにしてもよい。例えば、ダンサーが創作したダンスや、所作のモーションデータをモーションキャプチャーによって取得するような、モーションデータのクリエイターも有り得る。

【 0 0 6 6 】

クリエイターにより編集素材データが作成された場合、かかる編集データは、上述した CG キャラクターデータと同様に、クリエイター端末装置 2 からインターネット 4 を介して、創造物データ編集販売装置 1 に送信するようにしてもよいし、編集素材データを記録媒体に記憶してバーチャル・プロダクションに送るようにしてもよい。また、クリエイターにより編集素材データが作成された場合、上述した CG キャラクターデータと同様に、金額算定部 1 0 d により、編集素材データの売上に応じて、ロイヤリティ支払額や、商品データの販売価格が算定されるようにする。

【 0 0 6 7 】

また、創造物データ編集販売装置 1 は、CG キャラクターデータのみを提示、例えば、Web ページ上に表示して、編集素材データを募ったり、或いは、編集素材データのみを提示、例えば、Web ページ上に表示（モーションデータである場合、骨格の動きを表示）して、CG キャラクターデータを募ったりするように構成してもよい。このように構成すれば、より多くのクリエイターからの作品を入手（登録）することができ、また、提示された CG キャラクターデータや、編集素材データに、より適合した作品を入手することができる。

【 0 0 6 8 】

また、上記実施形態において、創造物データを CG キャラクターデータとして説明したがこれに限定されるものではなく、クリエイターにより創作された創造物データであれば如何なるものにも適用可能である。

【 0 0 6 9 】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を容易に世に送り出す機会を与え、かつ、企業（顧客）に対して、付加価値が与えられたより活用しやすい創造物データをリーズナブルな費用と期間で提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施形態における創造物データ編集販売システム 1 0 0 の概略構成例を示す図である。

【図 2】

CG キャラクター派遣サービスが行なわれる場合における創造物データ編集販売システム 1 0 0 の動作を示すフローチャートである。

【図 3】

商品データが、顧客端末装置 3 のモニタ画面上に表示された Web ページの画面例を示す図である。

【図 4】

購入した商品データを顧客の Web ページに利用した場合の画面例を示す図である。

【図 5】

CG キャラクターデータとモーションデータが、それぞれ、顧客端末装置 3 のモニタ画面上に表示された Web ページの画面例を示す図である。

【符号の説明】

- 1 … 創造物データ編集販売装置
- 2 … クリエイター端末装置
- 3 … 顧客端末装置
- 4 … インターネット
- 1 0 … 処理部
- 1 0 a … データ登録部
- 1 0 b … データ編集部
- 1 0 c … 情報送受信部

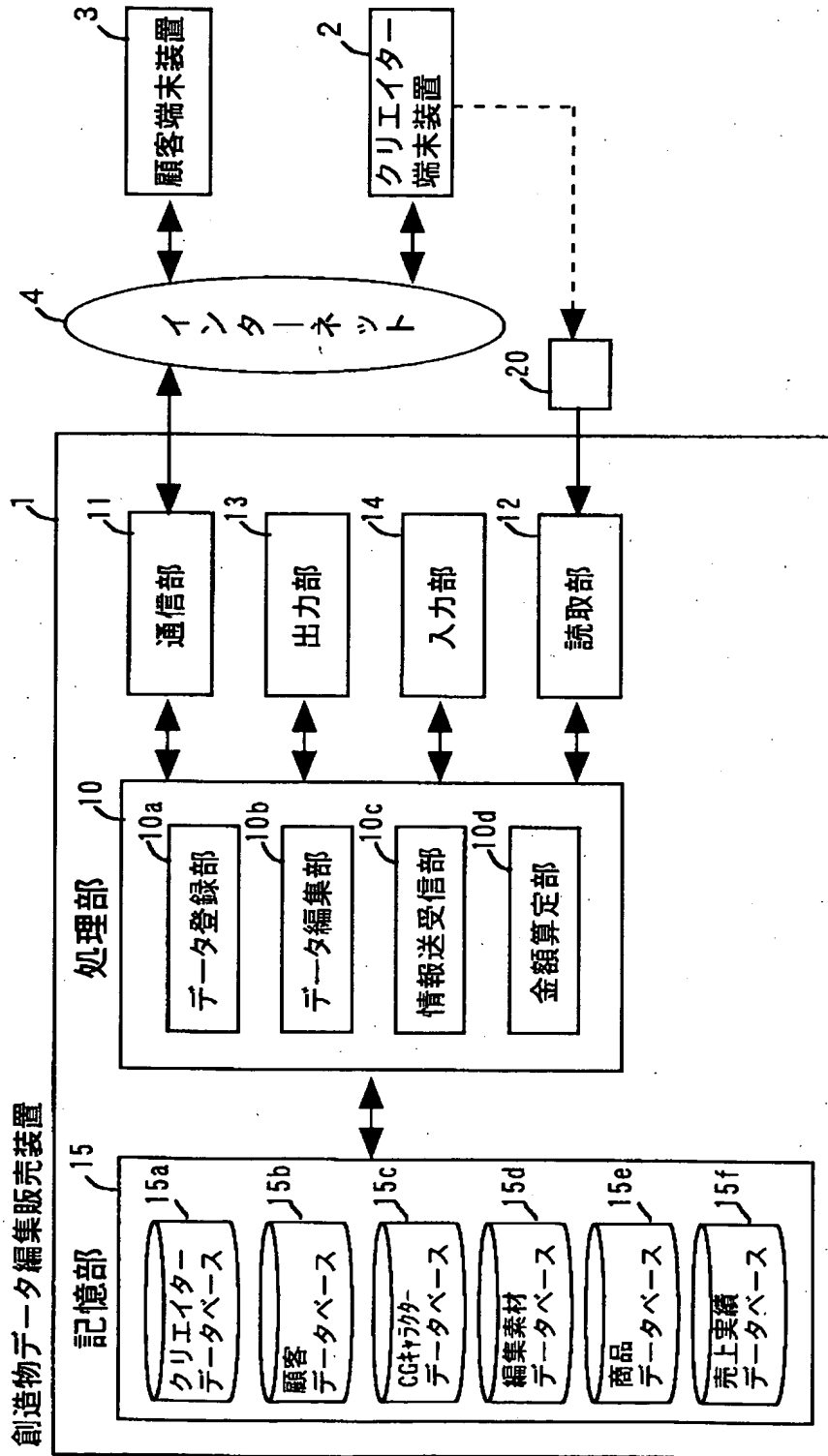
- 1 0 d …金額算定部
- 1 1 …通信部
- 1 2 …読取部
- 1 3 …出力部
- 1 4 …入力部
- 1 5 …記憶部
- 1 5 a …クリエイターデータベース
- 1 5 b …顧客データベース
- 1 5 c …CGキャラクターデータベース
- 1 5 d …編集素材データベース
- 1 5 e …商品データベース
- 1 5 f …売上実績データベース
- 1 0 0 …創造物データ編集販売システム

【書類名】

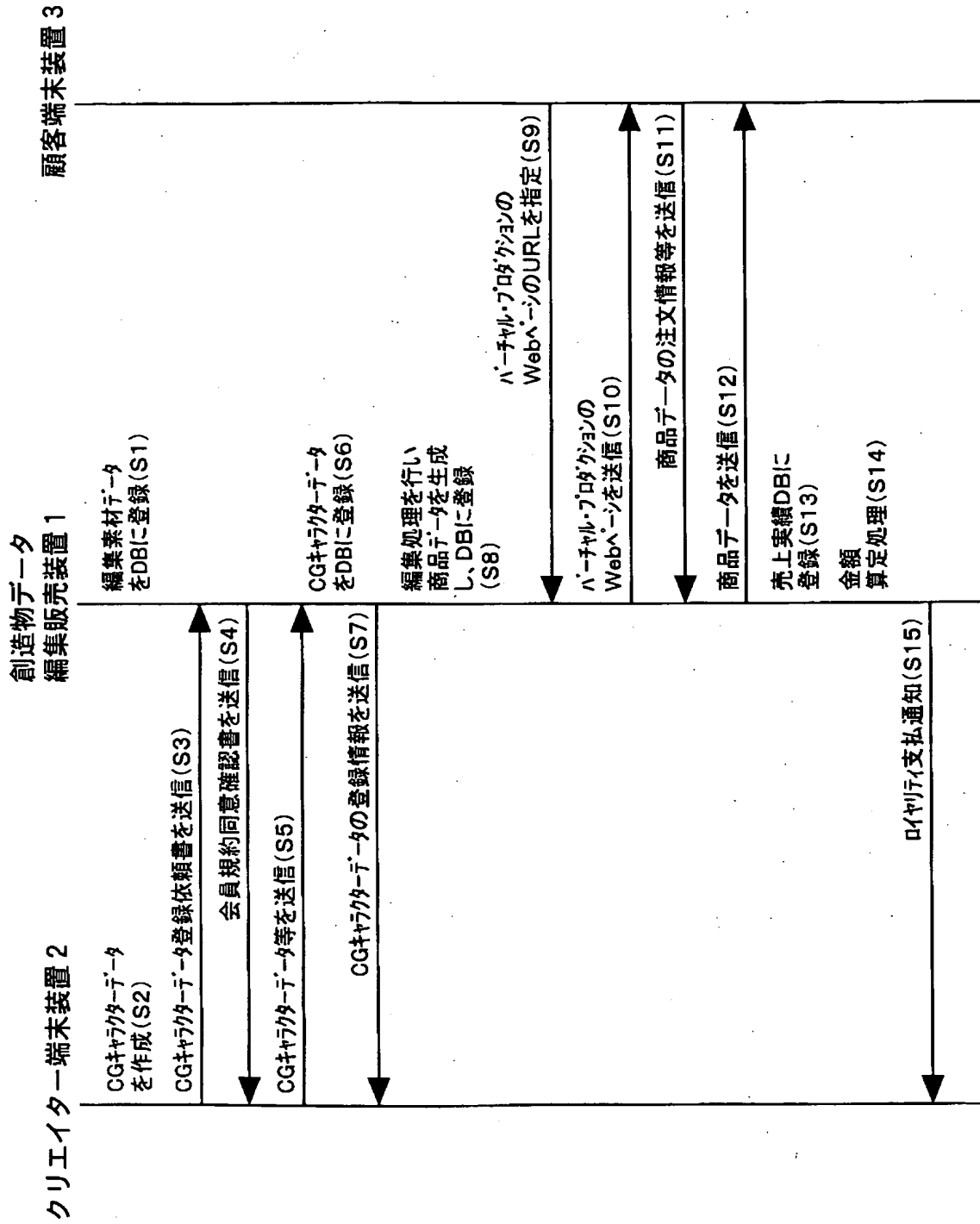
図面

【図 1】

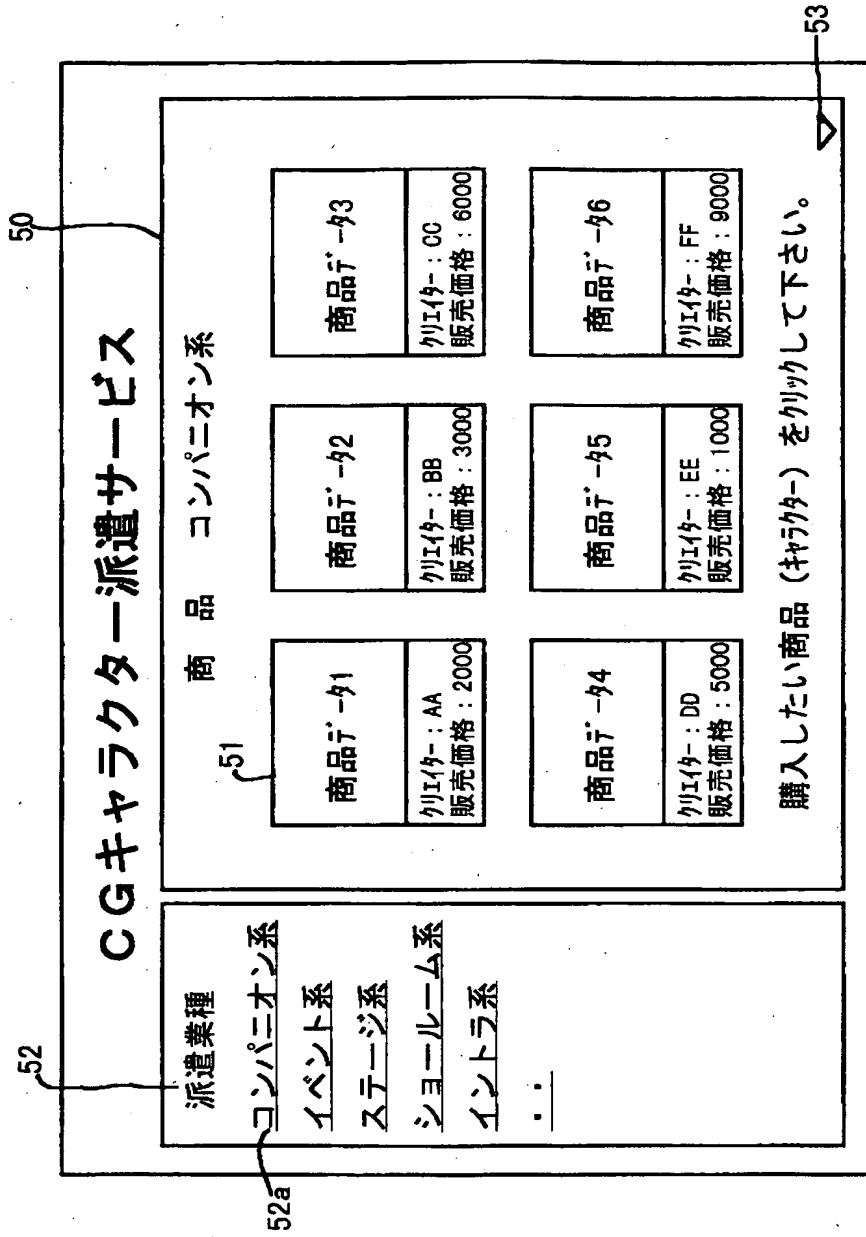
100



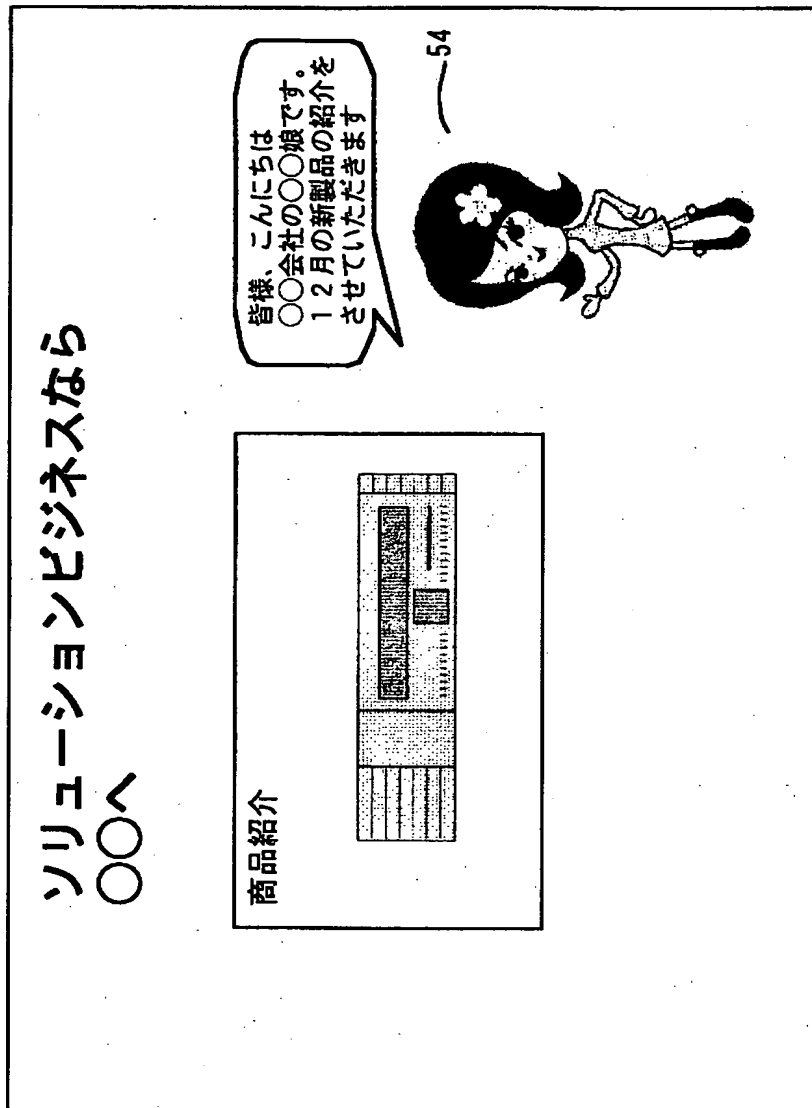
【図 2】



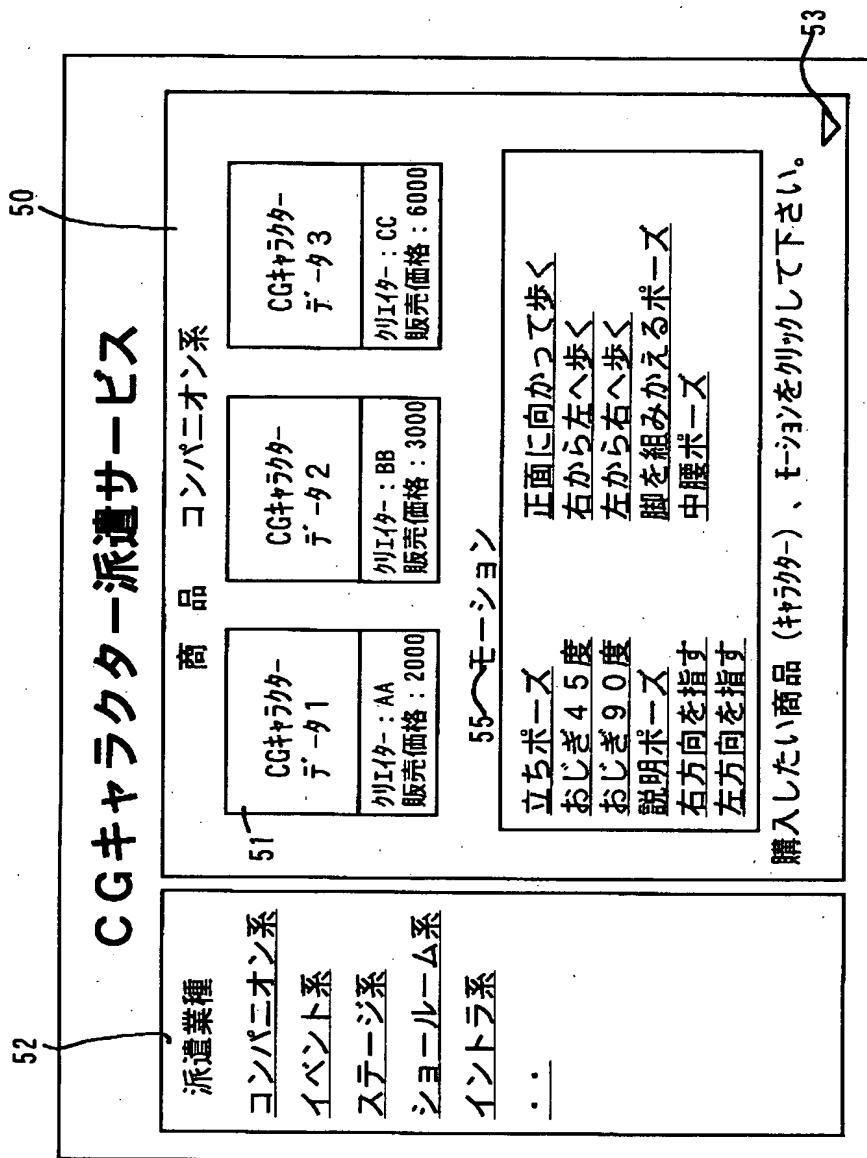
【図 3】



【図4】



【図 5】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 クリエイターに対して、自己の作品（創造物データ）を容易に世に送り出す機会を与え、かつ、顧客に対してリーズナブルな費用と期間でクリエイターの作品を提供することが可能な創造物データ編集販売装置および創造物データ編集販売方法を提供する。

【解決手段】 クリエイターの創作活動によって生み出された創造物データと、その創造物データに付加価値を与えるための編集素材データが登録される。そして、登録された創造物データに、登録された編集素材データが組み合わせられて編集され、商品データが生成される。その商品データは、それを欲する顧客に提示される。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005016]

1. 変更年月日 1990年 8月31日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都目黒区目黒1丁目4番1号

氏 名 パイオニア株式会社